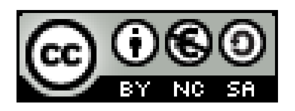


Autores:

Ing. Téc. Eduardo Rojo Sánchez.
Dr. David Griol Barres



15. PrimDrop.

15.1. Definición de PrimDrop.

Esta utilidad, permite que sus estudiantes puedan enviar trabajos, entregar objetos de Second Life.

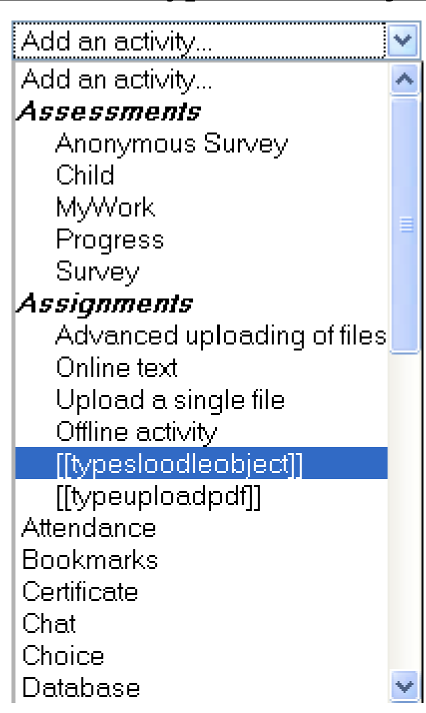


15.2. Configuración de PrimDrop.

15.2.1. El profesor debe crear una tarea en su sitio Moodle.

Vamos a ver como el profesor crea una tarea en su sitio Moodle.

- Elegimos la tarea **[[typessloodleobject]]**:

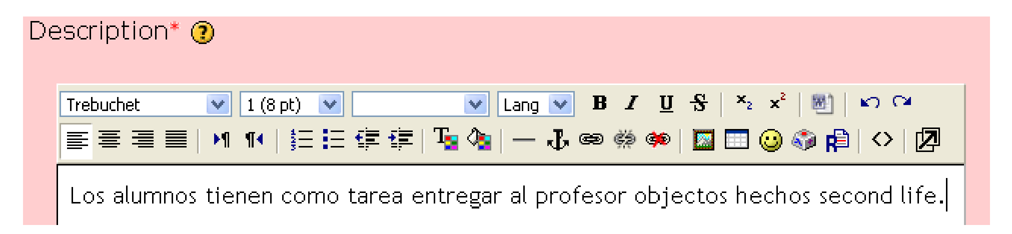


- Se nos abre una nueva ventana:

  ➢ **Nombre:**

Assignment name* Entrega de objectos Second Life.

- **Descripción:**



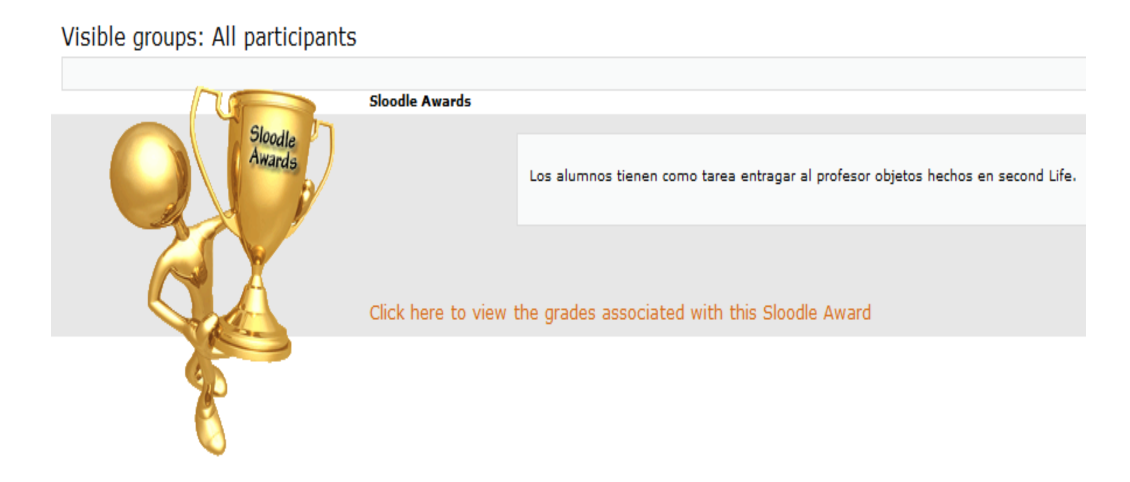
- <u>Hacemos clic en el botón **Save and return to course**</u>:

Save and return to course

- <u>Se nos ha creado el siguiente enlace</u>:

Entrega de objetos Second Life.

- <u>Y vemos la siguiente pantalla</u>:



15.2.2. Haz clic en "Sloodle Controller", y genera una "NoteCard" para la actividad y el "PrimDrop" creados.

Vamos a generar una NoteCard.

- Hacemos clic en **SLOODLE Controller: Controlador para OpenSim**:

SLOODLE Controller: Controlador para OpenSim

- Nos aparece la siguiente pantalla:

SLOODLE Controller: Controlador para OpenSim

Module Type: SLOODLE Controller

This course is linked to learning activities in Second Life. This page is provided to allow students to check whether the Second Life interface is currently enabled, and for instructors to configure the interface.

Status: **Enabled**

SLOODLE Object Configuration

You can choose to configure some SLOODLE objects with a notecard instead of using the common web-based authorisation. It is less secure, as it involves the use of a single prim password for all objects, but it makes it quicker and easier to rez pre-configured objects from your inventory.

Select which object you would like to create a configuration notecard for from the list below. If multiple versions are available, then they are shown in the brackets -- only use the older versions if the main version does not work.

Access Checker
Access Checker Door
Choice
LoginZone
Map Marker
MetaGloss
Password Reset
Presenter
PrimDrop
Quiz Chair
Quiz Pile-On
Registration/Enrolment Booth
SLOODLE Set
Vending Machine
WebIntercom

Figura 1. Configuración de los objetos de Sloodle del curso OpenSim.

Podemos ver los distintos objetos que se pueden programar en Sloodle.

- Hacemos clic en **Sloodle Set**:

SLOODLE Set

- Nos aparece la siguiente ventana:

SLOODLE Object Configuration

SLOODLE Set 1.0

No additional configuration options for this object.

Generate Notecard

- Hacemos clic en el botón **Generate Notecard**:

Generate Notecard

- Nos muestra la siguiente pantalla:

SLOODLE Configuration Notecard

SLOODLE Set 1.0

To configure a SLOODLE object, edit or create a notecard called 'sloodle_config' in its inventory, and add the text from the box below.

For security reasons, you should make sure that the 'sloodle_config' notecard *and* the object itself cannot be modified by the next owner.

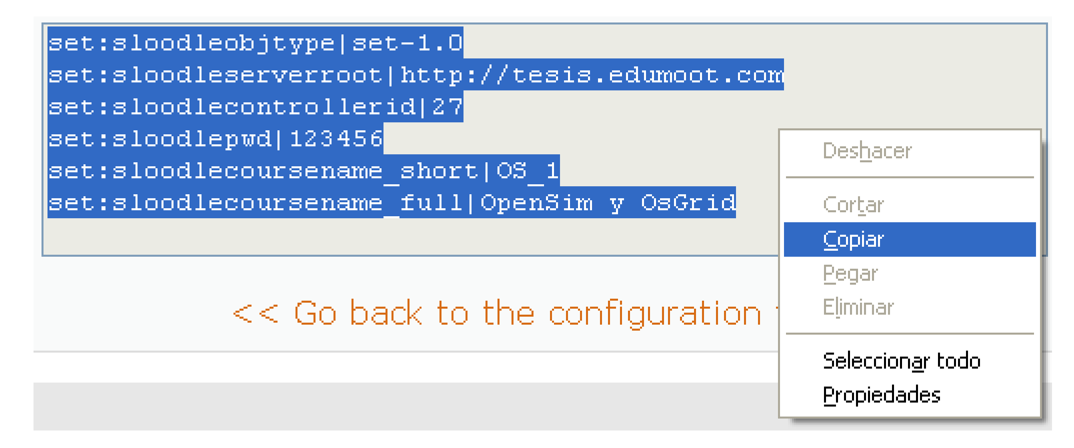
```
set:sloodleobjtype|set-1.0
set:sloodleserverroot|http://tesis.edumoot.com
set:sloodlecontrollerid|27
set:sloodlepwd|123456
set:sloodlecoursename_short|OS_1
set:sloodlecoursename_full|OpenSim y OsGrid
```

<< Go back to the configuration form.

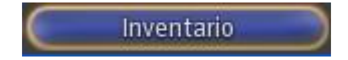
15.2.3. Copie el texto generado dentro de un "Notecard" en Second Life llamado sloodle_config.

Vamos a copiar el texto generado dentro de un Notecard.

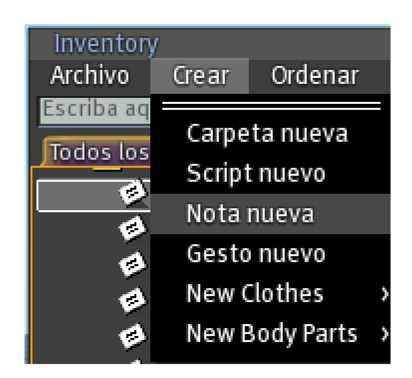
- Copio el texto de la NoteCard de Sloodle:



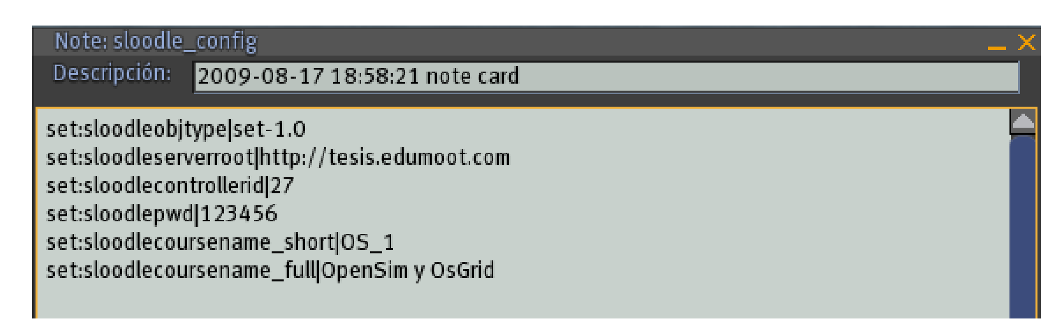
- Vamos a Second Life, hacemos clic en **Inventario**:



- Hacemos clic en "Crear / Nota nueva":



- Se nos abre una nota nueva, donde copiamos el contenido de "Generate Notecard":



- Hacemos clic en **Guardar**:



- Seleccionamos el "NoteCard", y damos a Renombrar:



- Y lo renombramos como "sloodle_config":



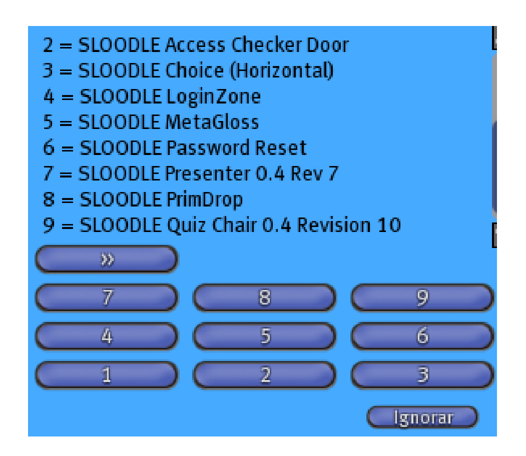
15.2.4. Arrastro un nuevo objeto "PrimDrop" dentro de Second Life desde de mi Second Life inventario.

Vamos a crear el PrimDrop.

- <u>Hacemos clic sobre el **rez objects**</u>:



- <u>Nos muestra el siguiente menú azul</u>:



- Pulsamos el botón **8**:



- Hemos creado el **PrimDrop**:



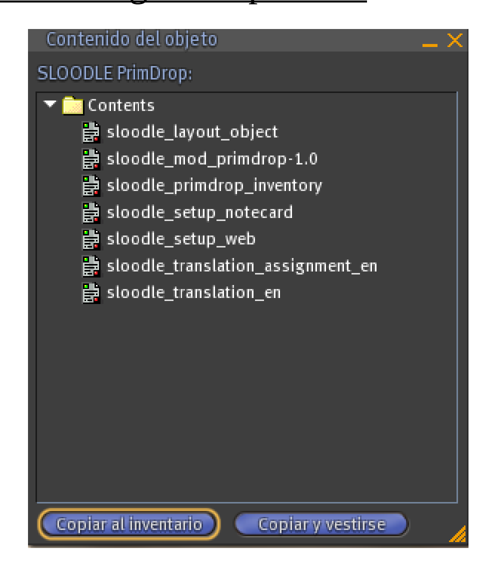
15.2.5. Arrastro la configuración de la "Notecard" de sloodle_config dentro del objeto "PrimDrop" en Second Life.

Vamos a configurar el PrimDrop.

- Hacemos clic con el botón derecho del ratón, y hacemos clic en **Abrir**:



- Nos muestra la siguiente pantalla:



- Hago clic en mi **inventario**:



- Selecciono la Notecard **Sloodle_config**:



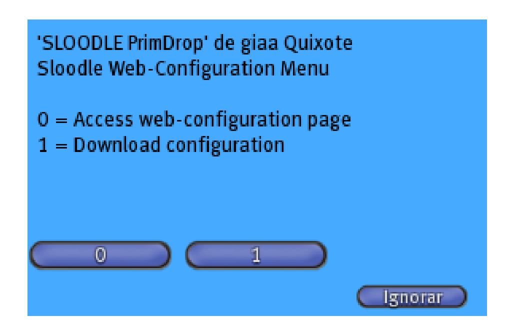
- La arrastro al “contenido” del objeto “PrimDrop”:



- Hago clic sobre el **PrimDrop**:



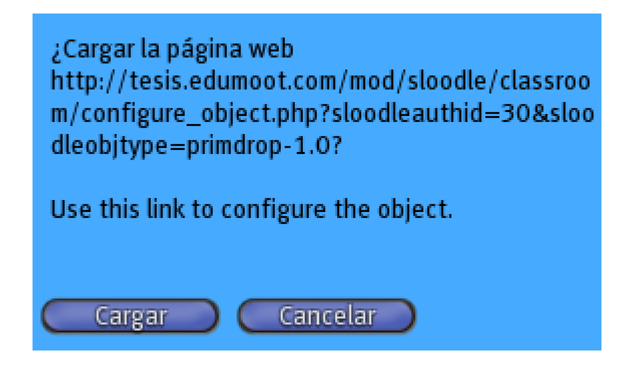
- Nos aparece la siguiente ventana azul:



- <u>Hago clic en el botón **0**</u>:



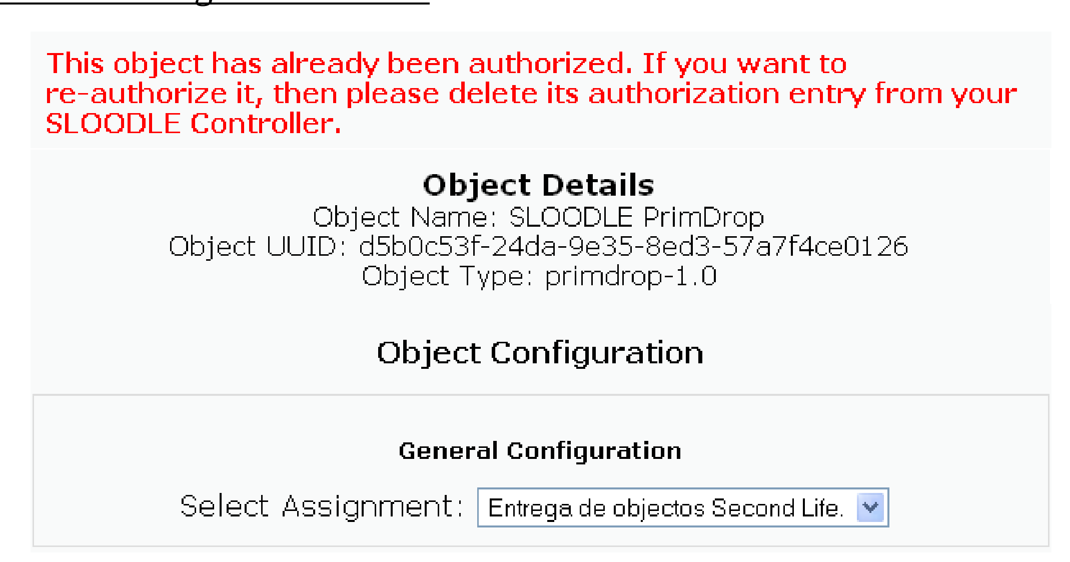
- <u>Nos aparece la siguiente ventana azul</u>:



- <u>Hago clic en cargar</u>:



- <u>Nos abre la siguiente ventana</u>:

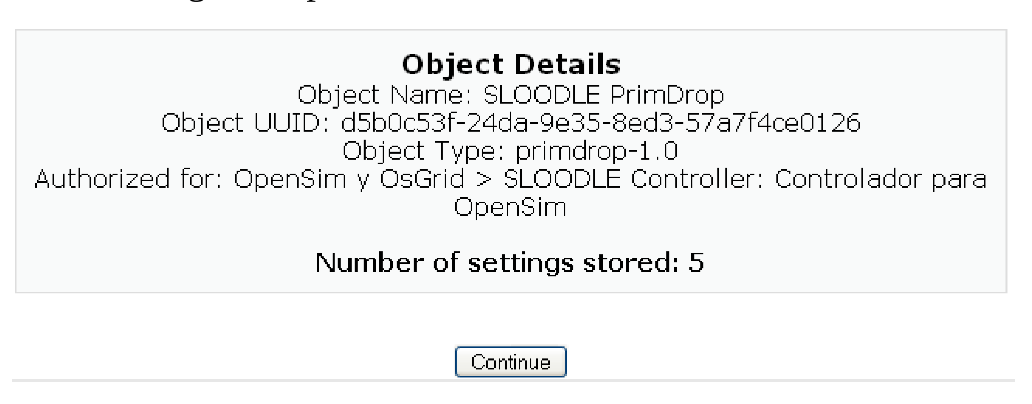




- Hacemos clic en **Submit**:

Submit

- Nos abre la siguiente pantalla:



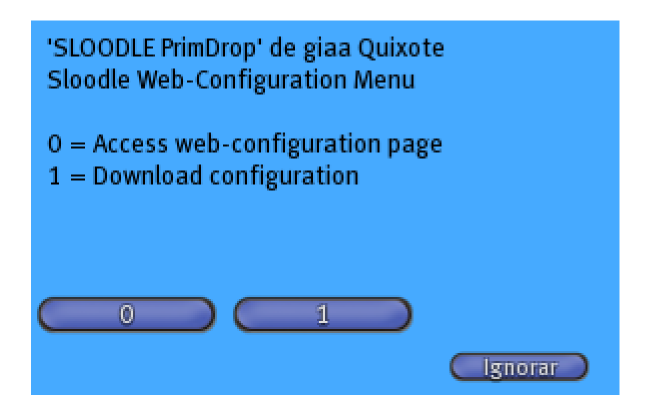
- Hacemos clic en el botón **Continue**:

Continue

- Hacemos clic en el **PrimDrop**:



- Se abre el siguiente menú azul:



- Hacemos clic en el botón **1**:



- En el Chat se muestra el siguiente mensaje:

SLOODLE PrimDrop: Los alumnos tienen como tarea entregar al profesor objectos hechos second life.
SLOODLE PrimDrop: Configuration received

- <u>El “PrimDrop” ya está configurado</u>:



15.3. Pruebas de PrimDrop.

15.3.1. Pruebas de PrimDrop estudiante.

Vamos a **enviar una tarea**.

Entramos como un estudiante que está registrado tanto en él como su avatar en el sitio Moodle en ese curso.

- Entramos con el usuario “Eduardo rojo”, que tiene el avatar “saga Bayn”:

OpenSim y OsGrid

User	Avatar
eduardo rojo	saga Bayn

1. **Enviar una tarea, un estudiante debe crear un objeto en Second Life.**

   ➢ Seleccionamos el botón derecho del ratón, y nos aparece el siguiente menú:



➢ Y hacemos clic en el botón **Crear**:



➢ Elegimos uno de los objetos para crear:



➢ Elegimos el cubo:



➢ Elegimos una zona para crear el cubo:

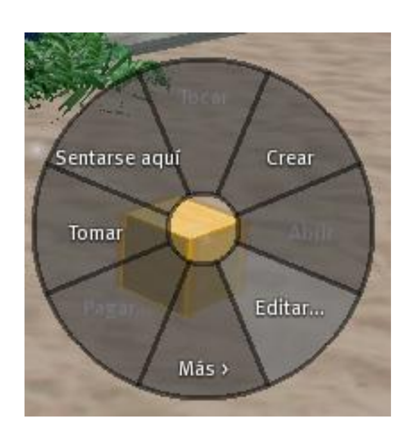


2. **El estudiante debe fijar los permisos del objeto como “copiar/transferir”.**

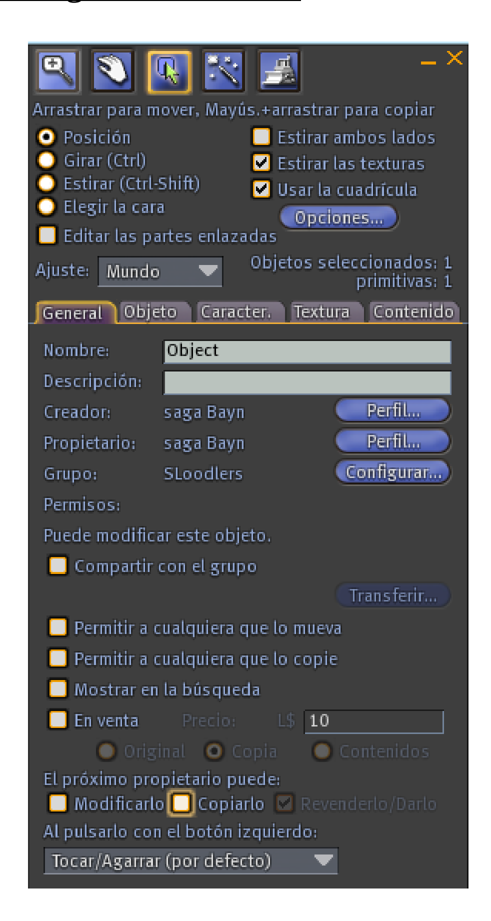
El estudiante puede hacer esto bien usando la ventana de edición cuando el objeto se cree, o después de que el objeto este dentro del inventario, haciendo clic en el objeto en el inventario y selecciona “propiedades”.



➢ <u>Seleccionamos editar</u>:



➢ Se nos abre la siguiente ventana:



➢ Y seleccionamos Copiar, y automáticamente se encenderá "Revenderlo/Darlo":

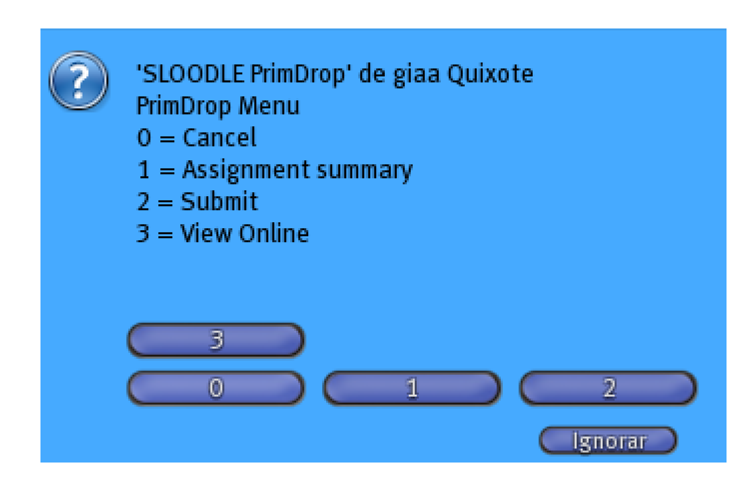


3. **Los estudiantes entonces harán clic en el objeto PrimDrop y seleccionarán “Enviar / Submit” desde el menú azul que aparece.**

➢ Hacemos clic en el **PrimDrop**:



➢ Nos aparece el siguiente menú azul:



➢ Hacemos clic en el botón 2 (“Submit”):



➢ Nos sale este mensaje:

SLOODLE PrimDrop: saga Bayn, please make your submission by Ctrl+dragging ONE item from your inventory onto this dropbox.

4. **El estudiante seleccionara el objeto y presionara control + arrastrara el objeto hacia el PrimDrop (El PrimDrop se tornará rojo).**

   Si salió bien, se enviara un mensaje:

SLOODLE PrimDrop: Item "Object" appears OK. Thank you saga Bayn
SLOODLE PrimDrop: Assignment submission successful. Thank you saga Bayn.

15.3.2. Pruebas de PrimDrop profesor.

Ahora recogemos como profesor o administrador los objetos que los alumnos nos han enviado.

- Entramos a Second Life como "giaa Quixote" que es el administrador:



- Hacemos clic con el botón derecho del ratón en el PrimDrop:



- <u>Seleccionamos del menú, la opción **Editar**</u>:



- <u>Nos sale el siguiente menú</u>:



- <u>Y vemos el objeto que nos acaba de enviar el alumno “saga Bayn”</u>:

